DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

SQF-YSM

勇士の紋章

ディープダンジョン

Humming Bird Soft

DOG™

このたびはDOG・ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト「勇士の紋章」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このソフトをお楽しみいただく前に、本マニュアルを御一読願えれば、ソフトの面白みも倍増することと確信いたしております。

目次

ストーリー……4
ゲームを始める用意をしよう……10
「勇士の紋章」の主役はキミだ!!……12
こまめなセーブが勝利への近道……16
基本操作をマスターしよう……18
勇士の休息の地・ドールの街……22
モンスターガイド……30
勇士アルハザードの物語……42
賢い勇士は地図を書く……46
絶対守ってほしいこと……48

勇士の紋章
ディープダンジョン

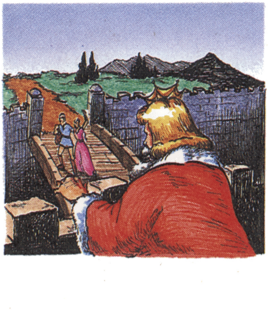
ストーリー STORY

これはドールの地に起きた悲劇の物語だ。そして、この物語の続きは、キミ自身の手で作られるのだ!!

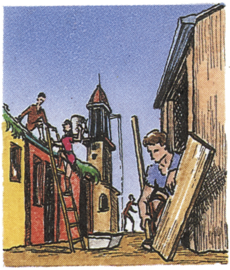
別離

遠い昔、その地ドールでは、人間と魔物の間で争いが続いていた。この戦いに終止符を打ったのが伝説の勇者コナンであった。彼は初代の国王となり、以来ドールは平和で緑豊かな国として、子孫へと受け継がれていった。

しかし、その平和も永遠に続くものではなかった。地下深くわずかに生き残っていた魔物たちは、ある日地上に飛び出すと街を破壊し、エトナ姫の魂を抜き去ってしまったのだ。この危機を救ったのがラルという1人の勇剣士であった。彼は地下迷宮に巣くう魔物と戦い、エトナ姫の魂を取り返した。さらに魔物を操っていた魔王ルウを倒しドールに平和を取りもどした。国王は「姫と結婚しこの国を治めてほしい」とラルに頼んだ。しかし彼は「国を治めるのはエトナ姫の弟君の仕事です。私は旅に出るつもりです。もし許されるなら姫といっしょに」と答えた。数日後彼はエトナ姫と旅立った。



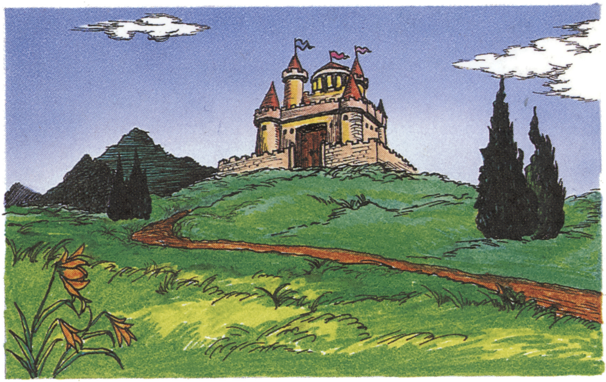
安息



勇剣士ラルの働きによって、ふたたび平和がよみがえったドールの街は活気に満ち、再興に向かって動き出した。人々の顔には笑みがもどり、荒れ果てた大地には、緑が芽生え始めた。国王はエトナ姫の弟に王位を譲り、ドールの人々は新国王のもとで新たなる街の再興に力を合わせた。

人々は魔物に破壊されてしまった城を新しく築きなおした。光輝く美しい城だった。それから、心のよりどころとなる神殿を構築した。ドールは徐々に再建されていった。

時は流れ、忌まわしい過去の記憶も平和のなかで薄れ始めていた。やがて、エトナ姫の父も亡くなり彼のひ孫が王位を継ぐころには、魔王ルウや勇剣士ラルの名も忘れられてしまっていた。そして慈愛に満ちた国王のもとで、人々は平和に浸り安息の日々を送っていた。



不安

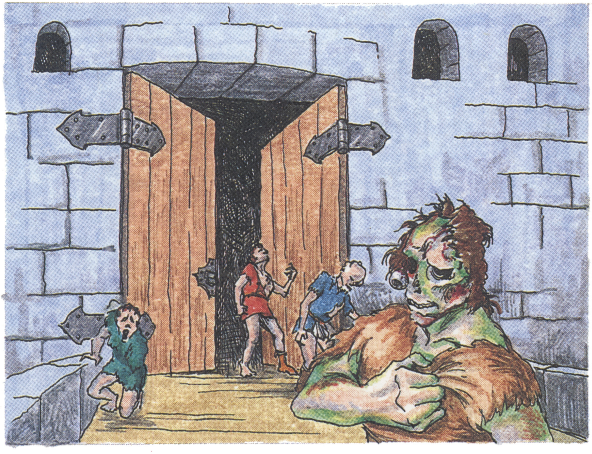
ドールの地から争いが絶えて、どれだけの時が流れただろう。人人は平和をおう歌し、それが当然であるかのごとく生活をしていた。いつしか、神殿を造った意味を忘れ、その意味を子孫へ伝承することもなくなった。城には商人や市民、貿易商、吟遊詩人など多くの人が行き交い、ドールの街は城を中心におおいに繁栄していった。ところが、いつのころだろう。人々を不安にする噂が流布され始めたのだ。「商人がお城に入ったきり出てこない」「城内からときどき、おかしなうなり声や動物の吠える声が聞こえる」「最近、新しい国王の姿が見られなくなった」……。美しく輝いていた城は、いつしか輝きを失い、暗うつとした雲が垂れこめ邪悪な空気がみなぎるようになっていった。人々の不安は日毎に増幅してゆき、ドールの街はふたたび荒涼とした雰囲気に陥っていた。しかし、こうした事態は永きにわたる平和に浸りきった人々にとっては、初めての不安と恐怖だったため、どう対処していいのかわかる者はいなかった。ドールの街にまんえんし始めた恐怖は、人々を狂気に駆り立てるに十分だった。一触即発の緊迫した空気は、城から出てきた魔物によって破られた。ドールはふたたび邪悪が支配する暗黒の地と化したのだった。

復活

その日は来た。人々は不安と恐怖におののきながら城を囲むように集まっていた。城の門が開き、不気味な者たちが現れた。彼らの目からは光が消え、生気が抜かれた体は、生きる屍と化していた。そう、彼らは魔物に操られ、魔物の手下となってしまっていたのだ。なかから１人が前に進み出ると、人々に向かってこう叫んだ。

「この国は今日より、魔王ルウ様の支配下におかれる。きさまらがあがめ慕った国王はすでにこの世にはいない。ルウ様に逆らう者は国王と同じ運命をたどることになるぞ」

人々は彼の言葉を呆然と聞いていた。かつてラルに倒されたはずの魔王が今復活したのであった。



祈願

恐怖におののく人々がだれともなく集まってきたのが神殿であった。人人が忘れ去ってしまったはずの神殿には、世を捨てた老人が１人住みつき、神殿を守っていた。

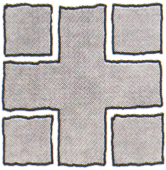
集まった人々を前に老人は、すでに街の誰もが忘れてしまっている勇剣士ラルの伝説を話して聞かせた。かつて魔王ルウに敢然と立ち向かいプリンセスの魂を奪い返し、ドールに平和をもたらしたラルの伝説を。老人の話を聞いた人々の心に、かすかな希望が生まれた。昔、ラルが魔王ルウを倒してくれたように、また、だれか、ドールを救いにきてくれるのではないだろうか。人々は神殿でただひたすらに神に祈った。救世主の再来を願って…。

そして新たなる戦いが始まる…

ドールは日に日に荒廃していった。城に入り、魔王ルウに挑んだ何人かの若者は、１人も帰ってはこなかった。

ある日、１人の若者が姿を見せた。「私は旅の者ですが、何か目に見えぬ力に導かれてこの地に着きました。もし、私にお手伝いできることがありましたら何でも…」。

その声に顔を上げた老人は驚きの声を上げた。「あなたは、勇剣士ラル…」。老人がまだ子供のころに見たラルの笑顔がそこにあった。



⬆上から見た城の略図だ。４隅に４つの塔があるらしい

老人は若者に月・星・闇・日輪の４つの塔の位置を記した城の見取り図を託した。

勇剣士ラルの血を引く若者は、人々の期待を背に城へと向かった。

時の流れを超えて、魔王ルウとの新たなる戦いが今始まるのだ。

ゲームを始める用意をしよう

ディスクソフトは、ROMカセットと違って
差し込むだけではプレイできないんだ。
まず、起動方法を覚えよう。

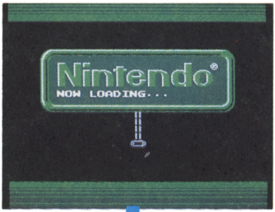
機械を正しくセットしよう

最初に、ファミコン本体とディスクシステムを正しく接続しよう。取扱説明書をよく読んで、まちがいのないようにセットしてほしい。

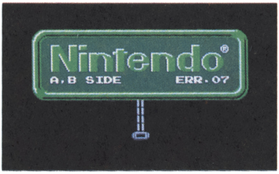
きちんと接続が完了したら、スイッチを入れてみよう。テレビには、ディスクシステムの画面が表示されるはずだ。そうしたら、ディスクカードのSIDE Aを上にして、ディスクの挿入口に入れよう。入れる前にもう一度SIDE Aかどうか確かめてネ。正しくディスクカードがセットされると「NOW LOADING」の文字が表示される。この文字が表示されているあいだは、絶対スイッチを切ったり、リセットボタンを押したりしないようにしよう。大切なゲームがダメになってしまうことがあるからね。

さあ、ゲームのスタートだ

ゲームのロードが完了すると、しばらくしてタイトル画面が表示される。そのままちょっと待つと、タイトル画面に続いてゲームのストーリーが表示される。ロールプレイングゲームではストーリーがとても大切だから、よく読んでしっかり頭の中にたたき込んでおこう。十分ストーリーを理解したら、スタートボタンを押そう。いよいよ、ゲームのスタートだ。



⇧ちゃんと起動すれば、こんな画面が見られるはず



⇧おっと、これは大失敗!! ディスクを裏返してもう一度

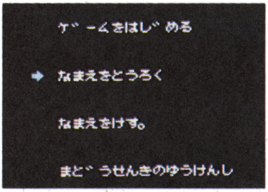
もしうまくいかなかったら

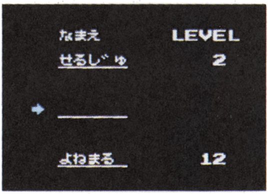
ゲームがうまくスタートしなかったときは、もう一度最初から起動しなおしてみよう。どこかで操作を間違っているかもしれない。何回か起動しなおしたけれど、スタートしない場合は、50ページのエラーメッセージ表を見て、状況に応じた処置をしようね。

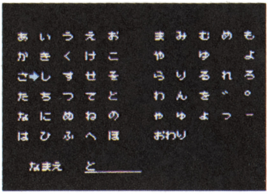
『勇士の紋章』の主役はキミだ!!

まず、キミの分身である主人公に名前をつけよう。自分の名前でもいいし、強そうな名前にしてもいい。長いつき合いになるはずだから、キミのお気に入りの名前にしよう。

好きな名前をつけよう

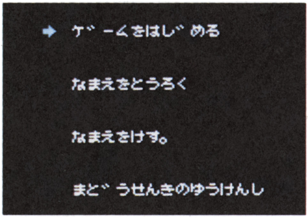






タイトル画面が出たあとスタートボタンを押すと、左のいちばん上のセレクト画面になる。セレクトボタンで矢印を「なまえとうろく」に合わせ、スタートボタンを押す。すると登録画面に切りかわるから、セレクトボタンであいているスペース(3人まで登録できるぞ)に矢印を合わせ、スタートボタンを押す。画面に五十音が表示されるので、十字ボタンとⒶボタンで5文字以内の名前を入力しよう。もしまちがえたら、Ⓑボタンを押すとひとつ前にもどるから、もう一度入れなおそう。入力を終えたら、矢印を「おわり」に合わせてⒶボタンを押せばOK!

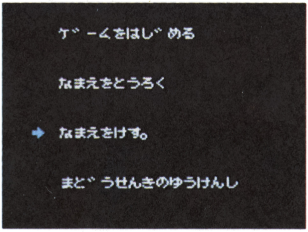
さあゲームスタートだ!!



名前の入力が終わると、再びセレクト画面が表示される。今度は「ゲームをはじめる」を選んでスタートボタンを押すと、いま入力したキミの勇士の名前とLEVELが表示される。次にセレクトボタンで矢印を自分の勇士に合わせ、スタートボタンを押せば、ゲーム開始だ！

キャラクタを消したいときは？

セレクト画面の「なまえをけす」を選び、スタートボタンを押す。次に、消したい勇士に矢印を合わせスタートボタンを押せば、その勇士は消えて、新しい勇士を登録できるようになる。

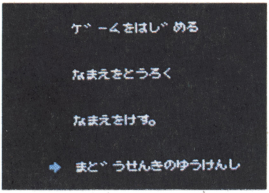


思わずのめり込む戦闘シーン

戦闘シーンでは、キミがつけた名前で表示が出る。「〇〇(キミのつけた名前)のこうげき！」とくれば、思わずⒶボタンを押す指にも力が入るね。これがRPGのいいとこなんだ。

ディープダンジョンのキャラが復活する!!

前作「魔洞戦紀ディープダンジョン」の勇剣士が「勇士の紋章」に復活するぞ！　ただし、すでに3人分登録してあるときは、できないんだ。

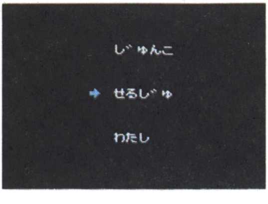


1 「まどうせんきのゆうけんし」を選ぶ

まず、セレクト画面で「まどうせんきのゆうけんし」に矢印を合わせよう。そしてスタートボタンを押すんだ。

2 ディスクを入れかえる

「まどうせんきのAメンをいれてください」と表示が出たら、「勇士の紋章」のディスクを抜き、「魔洞戦紀」のディスクのSIDE Aをセット。

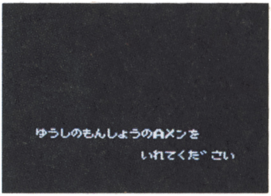


3 キャラクタを選ぶ

ディスクのロードが終わると、「魔洞戦紀」の登録画面が表示される。セレクトボタンでキャラクタを選び、スタートボタンを押そう。

④ もう一度ディスクを入れかえる

右の表示が出たら、「魔洞戦紀」のディスクを抜いて、「勇士の紋章」のディスクのSIDE Aを入れよう。これで「魔洞戦紀」の勇剣士が、「勇士の紋章」で復活するのだ。



⑤ よしスタート!!

キャラクタを移し終わると、再び「勇士の紋章」のセレクト画面が表示される。「ゲームをはじめる」を選ぶと、登録画面に魔洞戦紀の勇剣士の名前が出現。準備完了だ。

レベル2から始められるんだ

さて、勇剣士の復活が終わったところで、その効果を見てみよう。転送した勇剣士のLEVELが十分に高ければ、そのキャラクタは「勇士の紋章」にLEVEL2の勇士として生まれ変われるんだ。

キミの勇剣士が、まだ十分経験を積んでいないと、残念ながらLEVEL1からのスタートとなってしまう。でも、魔洞戦紀を戦い抜いたキャラクタだから愛着もあるし、またいっしょに戦うのも楽しいよね！

こまめなセーブが勝利への近道

城の中に入ると一寸先は闇の世界。キャラクタを成長させても、突如強いモンスターに襲われてやられてしまうこともある。だからまめにセーブしよう。

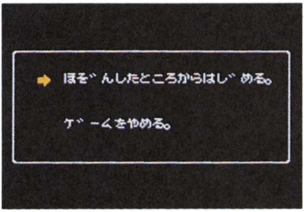
生き残るためにはセーブあるのみ!!

⬆怪物が次々に出現してくると、セーブするタイミングも難しくなる。すばやくスタートボタンを押そう

⬆ディスクを抜くときは、作動中のランプが消えていることを必ず確認してね。入れるときも、キチンとね

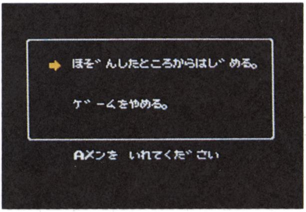
強い敵と出会って万一やられてしまっても、セーブがしてあればセーブした地点から再開できる。だから、ちょくちょくセーブすることが大切なんだ。セーブするには、まず画面にモンスターやアイテムが表示されていない状態でスタートボタンを押し、セーブ画面にかえる。SAVE GAME を選んでスタートボタン。表示にしたがってSIDE A をセットすれば完了だ。CONTINUEを選べば、続けてプレイできるよ。

死んでもめげずにチャレンジ!!

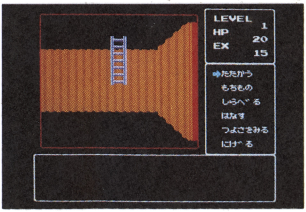


再チャレンジすべきか、ゲームをやめるべきか…。疲れていたら、あまり無理はしないでネ！

ダンジョンを冒険中に死んでしまうと、左のような画面に切りかわる。「今日はもうやーめた」ってときは「ゲームをやめる」を選んでスタートボタン。ディスクを抜いて、電源を切ろう。



プレイを続けたい場合は、「ほぞんしたところからはじめる」を選んで、スタートボタンを押す。表示にしたがって、ＳＩＤＥ Ａを入れよう。赤ランプがついてディスクドライブが作動するね。赤ランプが消えたら、表示にしたがってSIDE Bを上にしてディスクを入れなおそう。



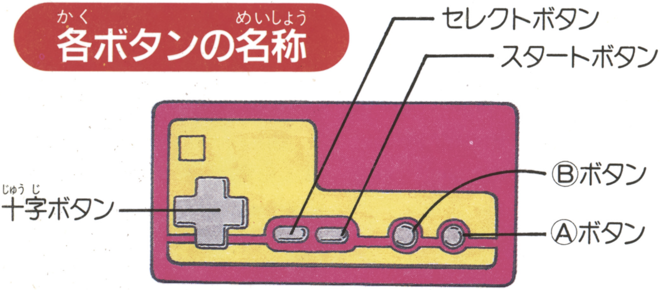
セーブできない場所もあるんだ

とっても便利なセーブだけど、どこでもできるわけじゃないんだ。まず、城の外にいるときはセーブできない。また、城の中でも、Ｂ３とＢ４では魔王の呪いのため、天馬の羽という特別のアイテムがないとセーブできないので注意!!

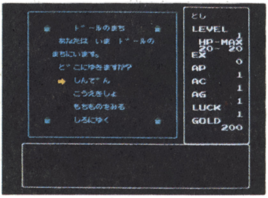
基本操作をマスターしよう

操作方法をマスターすることは、ゲームの基本だね。戦いの最中にモタモタしていたら命にかかわるぞ。城に向かう前に、しっかりマスターしよう！

各ボタンの名称



ドールの街で冒険の準備を！

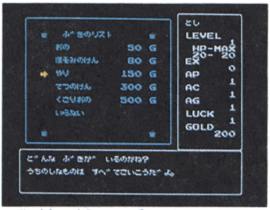


⇧あらかじめ強さが表示される。持ち物を見ることもできるぞ

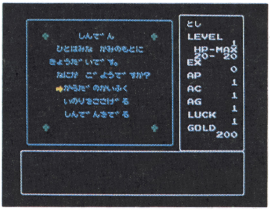
街での操作方法は、とってもカンタン！　十字ボタンの上下と、Ⓐボタンしか使わないんだ。

画面に目的地のリストが表示されたら、十字ボタンで矢印を行きたい場所(あるいはもちものをみる)に合わせ、Ⓐボタンを押せばいい。

買物と礼拝でガードを固くしよう



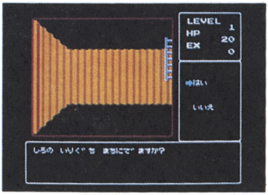
必要な物だけ手に入れること

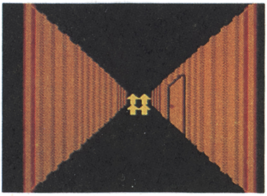


困ったときの神だのみ、だね

交易所には、武器・防具・道具を売る店がある。十字ボタンで矢印を行きたい店に合わせ、Ⓐボタンを押すと、品物のリストが表示される。ここで買いたい物に矢印を合わせ、Ⓐボタンを押せば手に入るんだ。また、交易所ではキミの持ち物を買ってくれるから、必要に応じて利用しよう。神殿では体力の回復をしてくれる。少ない料金で、HPを回復してくれるから、くさのつゆより安あがりだ。また、祈りをささげると、はげましの言葉をかえしてくれる。

城の中は3Dだ

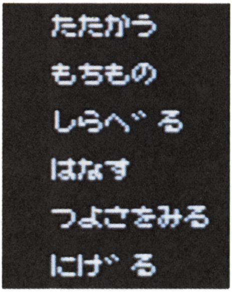




進んだ方向、向いた方向に矢印が出る

城の中にはいると、3Dダンジョンが展開するぞ。移動方法は、十字ボタンの上で前進、左右でそれぞれの向きに方向転換、下で180°反転だ。扉の前でⒶボタンを押すと、扉を蹴破れる。また、Ⓑボタンを押すと、コマンドが選べるようになるんだ。

コマンドは慎重に選ぼう



ダンジョンの中で何かに出会ったり、Ⓑボタンを押したりすると、コマンド選択ができるようになる。十字ボタンの上下でコマンドを選び、Ⓐボタンを押すと実行されるんだ。戦闘中に「はなす」「しらべる」を選んでしまうと攻撃を1回ミスしたと同じことになるのでコマンドは慎重に選ぼう。

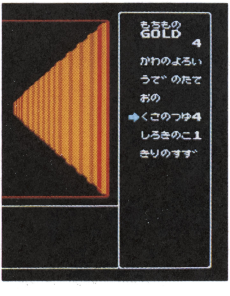
たたかう・にげる・はなす

この3つは、何者かと出会ったときに用いる。怪物だとはっきりわかるなら、「たたかう」か「にげる」かを選ぼう。正体がつかめないヤツに出会ったら、話してみるのもいい方法だ。

しらべる

ダンジョンの中で、何か秘密が隠されていそうな場所を見つけたら、「しらべる」を選んでみよう。意外なものを発見できるかもしれないゾ!?

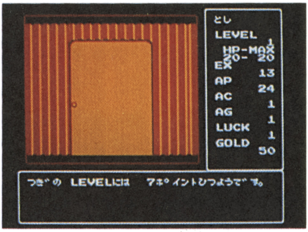
もちもの



手に入れた武器や防具を身につけるためには、「もちもの」コマンドを使わなくてはならないぞ。また、戦闘中にこのコマンドで“死の杖”や“ルーン文字”“霧の鈴”を選ぶと、敵にそれぞれの魔法をかけられるんだ。

つよさをみる

「つよさをみる」は勇士のステータス（勇士のもつそれぞれの能力）を表示するコマンドだ。各能力の意味を覚えることによって戦い方も有利になるはずだ。



LEVEL（レベル）
勇士のもつ能力を、総合的に表したもの。

EX（経験値）
モンスターとの戦闘経験を表し、増えるとLEVELが上がる。

HP-MAX（ヒットポイント）
勇士の現在の体力と、体力の上限が表示される。

GOLD（ゴールド）
勇士の持つ金貨の枚数。交易所でアイテムを買うときに、金貨が足りないと手に入らないのだ。

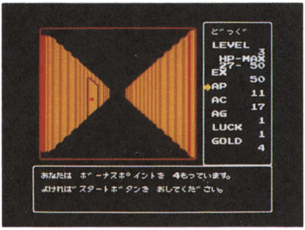
AP（アタックポイント）
勇士の攻撃力。強力な武器を装備すると、この数値も上がる。

AC（アーマークラス）
勇士の防御力。体の丈夫さ、盾ヨロイの能力を表している。

AG（アジリティー）
勇士のすばやさを意味し、上がると敵の攻撃を受けにくくなる。

LUCK（ラック）
勇士のツキを表す。ツキがあれば、モンスターからうまく逃げられるわけだ。

レベルアップするとボーナスポイントがつくゾ



レベルアップするとボーナスポイントがもらえる。十字ボタンで上げたい能力を選び、Ⓐボタンで能力値が1増える。訂正はⒷボタンだ。全ポイントを配分したら、スタートボタン。

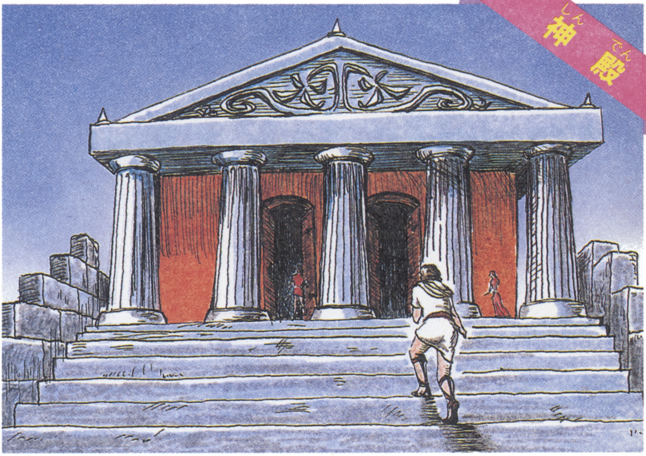
勇士の休息の地 ドールの街

ドールの街には、戦う勇士を助けるいくつかの場所がある。この街は、冒険に旅立つ勇士の出発地であり、傷ついた勇士の休息の地でもあるんだ。キミも戦いに疲れたら、ドールの街に戻ってこよう。

ドールの街で戦いの準備だ

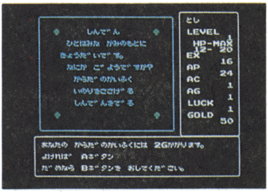
キミが初めてドールの街を利用するのは、戦いの準備のためだ。街の交易所では武器・防具・道具を売っているし、神殿ではキミのために祈ってくれるぞ！

傷ついたら神殿へ行こう



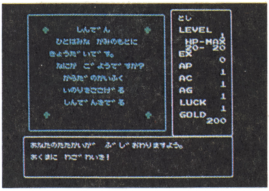
し烈な戦いに疲れた勇士にとって、神殿はやすらぎが得られるオアシスだ。傷ついた勇士には、傷をいやす呪文を唱えてくれ、さらにこれからの戦いの無事を祈ってくれる。レベルを上げた勇士には、神殿はさらなる協力をしてくれるだろう。

体力を回復する



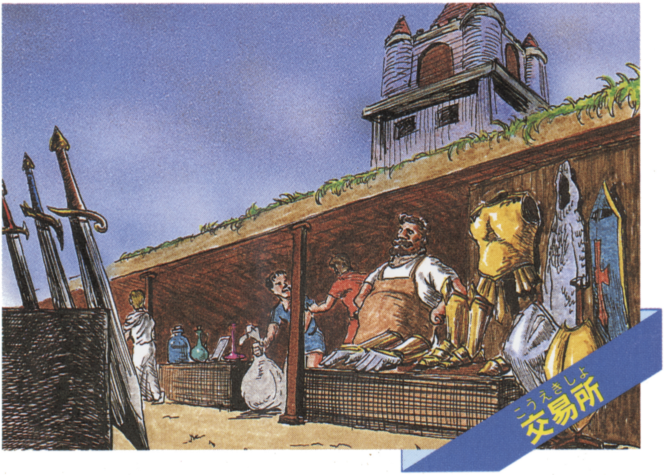
モンスターとの戦いで減ったHPを、わずかのゴールドで、最大値にまで回復してくれるんだ。

祈りをささげる

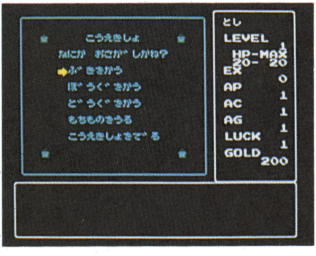


悪魔に災いがふりかかるように祈ってくれる。熱心に祈れば意外な効果があるかもしれないゾ。

強力な武器、防具を手に入れろ!



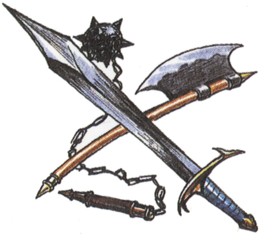
交易所は武器、防具、道具の3つの店に分かれているんだ。それぞれの店には、いろいろなアイテムがそろっている。キミも魔王を倒すまでに、何度となく足を運ぶことになるはずだ。自分の所持しているゴールドの範囲内で有効に買い物をしよう。勇士は買い物上手でなければならないのだ。



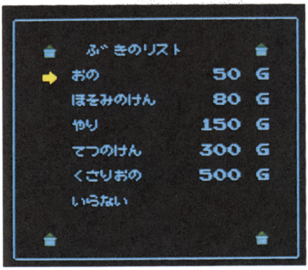
ゴールドをしっかり集めよう

戦いが進むにつれて、モンスターも強くなっていく。そのため最初に身につけた武器や防具では対応しきれなくなってくる。より強力なアイテムを手に入れようとするには、ゴールドが必要だ。モンスターと戦い、経験値アップとともにゴールドも集めよう。そして交易所でアイテムを買うのだ。

武器



武器にはいろいろな種類がある。交易所で売っている武器は、値段が高いものほど、キミの攻撃力を高めてくれる。ゴールドが増えてきたら、よりよいものに買いかえよう。モンスターと戦うことによって手に入る武器もあるが、それらの効果についてはキミ自身で確かめてほしい。



●オノ

50ゴールドと、もっとも安い値段で手に入る武器がこのオノだ。接近戦にはいいが、距離があると不利だ。

●細身の剣

80ゴールドで買える剣。オノに比べると距離のある敵にも有効だが、細身であるがゆえに、強いモンスターにはダメージが小さくなってしまう。

●ヤリ

振りまわしやすいように、長さが通常より短めになっている。接近戦にも距離をおいた戦いにも適している。150ゴールド。

●鉄の剣

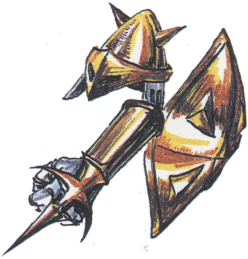
丹念に鍛えられた鉄の剣は、強敵に対しても十分耐えうる力を秘めている。だが300ゴールドと高いのですぐには買えない。

●鎖オノ

柄の先に鎖、その先にオノの刃がついている。うまく命中すれば、かなりのダメージを与えられる。500ゴールド。

防具

防具には盾とヨロイの2種類ある。両方そろえられれば、ずいぶん心強いが、ゲームスタート時にそれは無理だろう。ゴールドをためて1つずつ買いそろえていこう。



●鉄の小手

ひじから先（手首、手の甲）をおおい、しっかりとガードしてくれる。防具のなかでいちばん安い60ゴールド。

●腕の盾

腕を防御する小さな盾ですばやい動きが可能だ。120ゴールド。

●肩の盾

肩の関節を守る鋼鉄の肩パットで防御力は高い。250ゴールド。

●鱗の盾

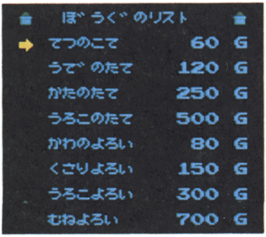
竜の鱗でできている盾はバツグンの防御力だ。500ゴールド。

●革のヨロイ

弱いモンスターの攻撃に有効。80ゴールド。

●くさりヨロイ

鋼鉄のくさりで編みあげられたヨロイ。防御力が高く、初期の防具には最適。150ゴールド。



●鱗ヨロイ

竜の鱗で作られ、強いモンスターの攻撃にも耐える。300ゴールド。

●胸ヨロイ

別名チェスト。胸部および腹部の前後を守る鉄製の防具だ。700ゴールド。

道具

ダンジョン内は常に危険に満ちている。武器や防具だけでは対処しきれないことも多いんだ。そんなときぜひ役立てて欲しいのが道具だ。攻撃用の魔法が使える道具は一度手に入れれば何度でも使えるから便利だ。くさのつゆとしろきのこは使うたびに減ってしまうが、それぞれ9個まで持てるよ。

●くさのつゆ

まぼろしの薬草から作られたくさのつゆは、モンスターの攻撃で受けた傷をいやしてくれる。傷が深くなる前に使用しよう。20ゴールド。

●しろきのこ

毒消しの成分があり、ドールの街では古来より解毒剤として重宝されてきた。ダンジョン内には毒をもつモンスターがたくさんいるので、ぜひ用意しておきたい。50ゴールド。

●死の杖(消費HP3)

魔力を秘めた杖で、モンスターに対して使用すれば大きな攻撃力を発揮する。ただし、HPを消費するので、残りのHPをよく計算して使わないとみずからの死を呼ぶ。800ゴールド。

●ルーン文字(消費HP3)

魔法の力をもつ神聖文字で書かれた石板で、そこに記されている呪文を唱えると、モンスターの魔法の呪文を封じ込めてしまうことができる。500ゴールド。

●霧の鈴(消費HP3)

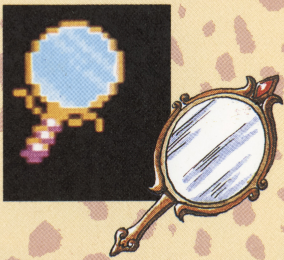
モンスターの戦闘意欲を減衰させる魔力をもつのが、霧の鈴だ。この鈴の音色を耳にしたモンスターのほとんどが、戦いをやめ、眠りについてしまう。500ゴールド。

城の中には重要アイテムがあるゾ

敵を倒してアイテムを手に入れる

城の中は、われわれのはかり知れぬ魔力が渦巻いている。この魔力に対抗できるアイテムの多くが城の中に隠されているんだ。また、先人が残した武器や防具をモンスターが持っていることもあり、モンスターを倒して、それらのアイテムを手に入れることができる。城の中にあるアイテムがなければ、倒せないモンスターもいるので、くまなく歩き回ることが大切だ！

手鏡



この手鏡を使うと、自分の周囲の迷路が映し出されるので、マップを作るのがとってもらくになる。1階で手に入るアイテムだ。

天馬の羽

B3、B4では天馬の白い羽を持っていないとセーブできない。

勇士の紋章

このゲームのシンボルアイテム・勇士の紋章だ。非常に重要なアイテムだ。

4つの塔をくまなく探せ!!

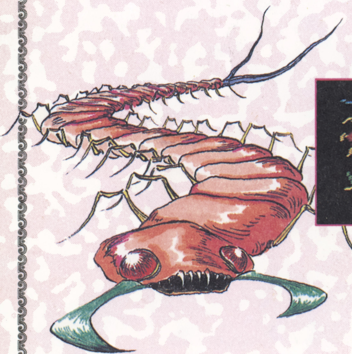
この城には4つの塔があるが、その名前は塔に隠された重要な宝物を意味しているという。これらの塔をくまなく探し、宝物を手にしなければ、魔王を倒すのは不可能であろう……。

MONSTER GUIDE 魔物の書

モンスターガイド

ジェル

ナメクジが魔王の魔力を受けて巨大化したモンスターだ。動きは鈍いが口から粘液を飛ばし、相手の動きを封じてしまう。



毒むかで

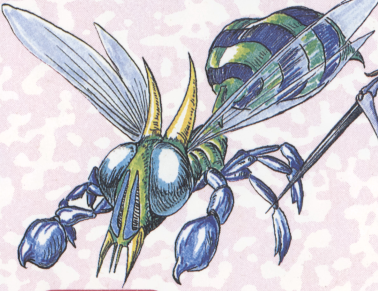
巨大化したむかでのモンスターで、暗くジメジメした場所を好む。ときどき口から吐きかける毒は猛毒なので、注意しなければならない。

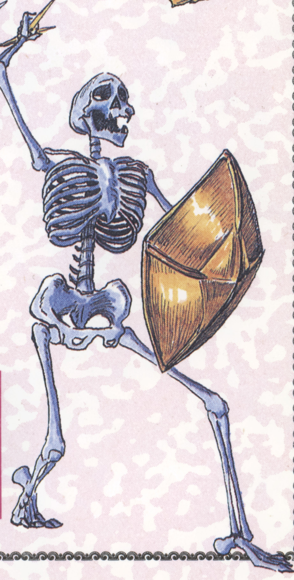
人喰い虎

➡鋭い牙と爪で人間を襲っていた虎の化身といわれる。闇に光る眼と低いうなり声がしたら、それが人喰い虎である。

死神バチ

⬇ハチが巨大化してモンスターとなった。鋭い針と大きな羽が武器となっている。

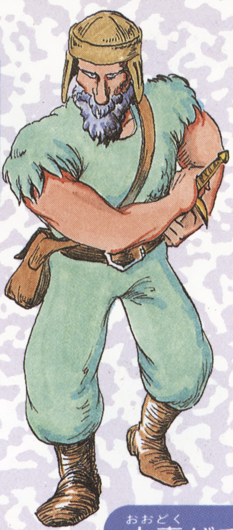




がいこつ

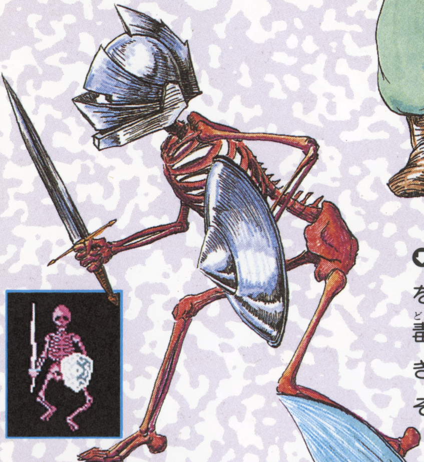
➡城内で死んだ戦士の白骨死体が魔王の魔力でよみがえって悪のしもべとなってしまった。魔王に忠実に行動する。

MONSTER GUIDE



盗賊

●歴戦の勇士のなれの果ての姿。弱そうな者には襲いかかるが、形勢が不利になると逃げてしまう。



大毒バチ

●鋭い針と口に猛毒を含んでおり、その毒は巨象さえも一吹きで倒すという。おそろしい巨大バチだ。

がいこつの騎士

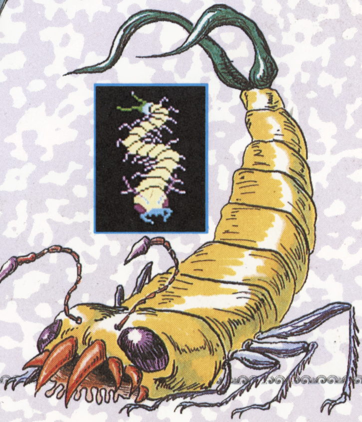
●別名スーパースケルトンと呼ばれ、魔王の呪いを受けた剣と盾を持つ。ケタケタ笑ううす気味悪いヤツだ。

ルージェル

➡ジェルと同種のモンスターだが、好んで銅を食するため体が青く見える。体力、攻撃力はジェルを上回る。

魔界の虎

⬅魔王が魔界より呼び寄せた虎で、牙と爪による攻撃は恐るべき破壊力がある。



ポイゾナー

➡毒むかでと同類で、猛毒をもち、その攻撃力は毒むかでを上回るとされている。

MONSTER GUIDE

魔王の兵士

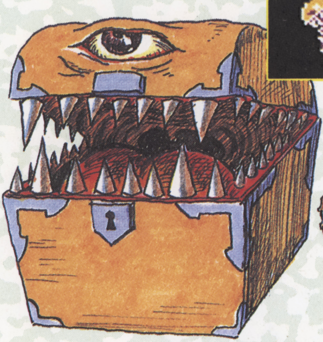
➡魔王に魂を売りわたした兵士で、透視力と発達した聴覚をもつ。近づく者には呪いの剣をふりかざしてくる。

シーフ

⬅ずるがしこく、宝物やお金を盗むのが得意で逃げ足が速い。

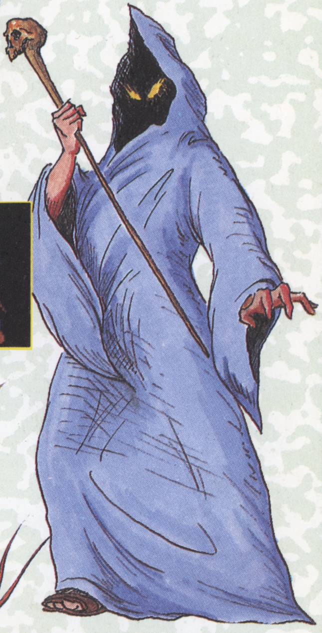
戦士の霊

➡ダンジョン内で死んだ戦士の霊を魔王が魔力で操っている。火をあびせると消えてしまう。



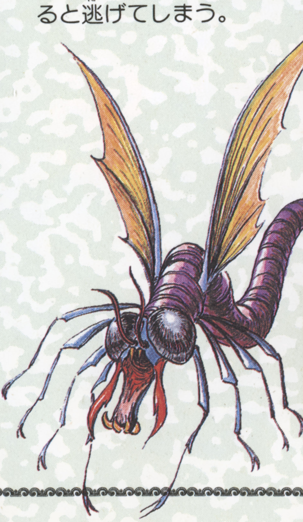
箱の化物

◀宝箱に見えるが実は変身モンスター、カメリアンが化けているのだ。



メイジ

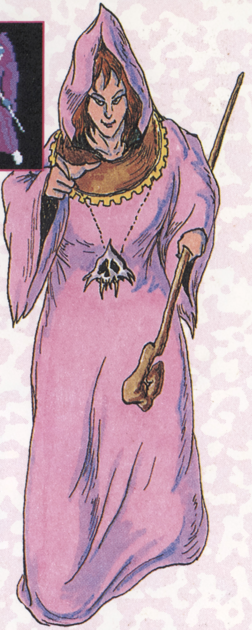
▶死の杖を持ち、魔法攻撃をしてくることもある。劣勢になると逃げてしまう。



デスフライ

◀巨大化したハエのモンスターで、強力な毒をもっているので注意が必要だ。

MONSTER GUIDE



デスメイジ

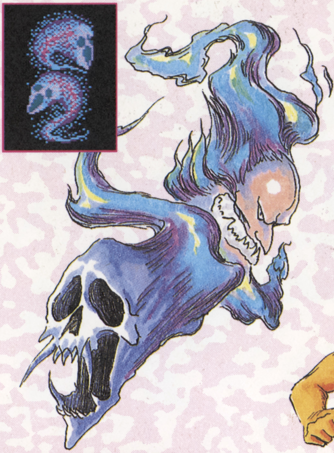
➡メイジと同類の魔女で、死の杖ばかりでなく、体力回復の魔法も使い、死霊を操る魔力ももつといわれている。

ムーンフライ

⬆ハエのモンスターで、視力はゼロだがムーンビームを発射し、猛毒を吹きつけてくるので注意。

夢あらし

➡シーフと同様妖界から来た小人モンスターだが、逃げずに戦いを挑む。



悪魔の霊

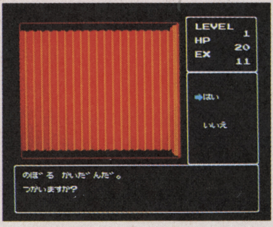
◀邪悪な生物の怨念で、魔王の魔力によってコントロールされている。実体がないので攻撃が困難である。

悪魔の使者

▶古代ギリシャの半獣半人で強力な魔力をもち、ダメージを受けてもすぐ回復してしまう強敵だ。

フロアごとにモンスターの強さはちがう

モンスターは1F～4F、B1～B4に進むにしたがって強くなっていく。自分の今いるフロアのモンスターと、対等以上に戦えるまでLEVELを上げてから先のフロアに進もう。



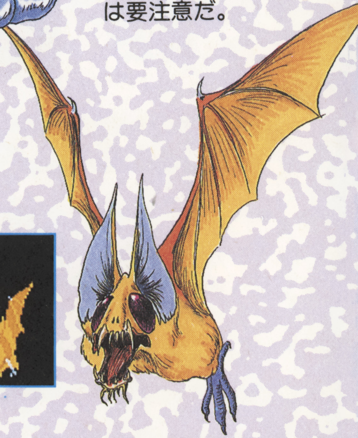
MONSTER GUIDE

トカゲの剣士

➡魔王の妖気を浴びて手下となったトカゲの化物。魔法を使って攻撃してくることもある。

大みみず

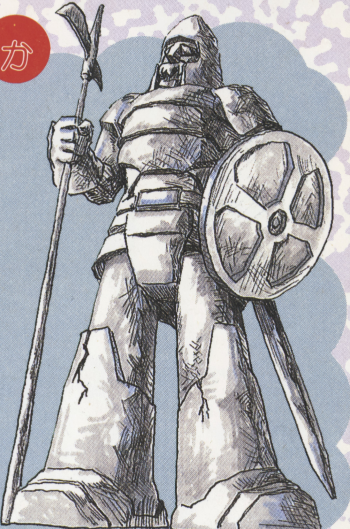
⬅巨大化したみみずの化物で、動きはにぶいが強力な毒には要注意だ。



大コウモリ

➡翼を広げると２ｍにもなるという巨大吸血コウモリだ。突然、空中から襲いかかってくる。

これは敵か



ダンジョンのところどころに、忘れられたかのように石像が置かれている。神殿の老人は、石像には力が秘められている、と語っている。しかしその力が、はたして、善きものか悪しきものかの判別が難しい。老人は言う、「石像の力を知るには、目に映る色で判断するしかない」と。

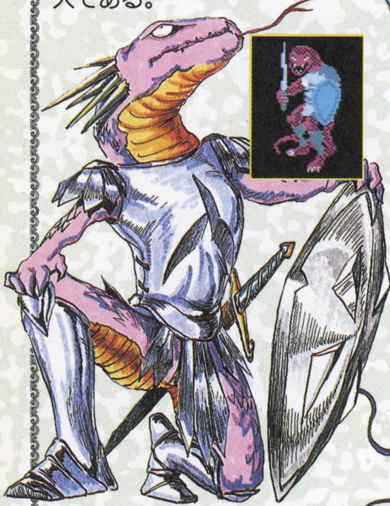
闇の使い

◀死者の世界より送り込まれてきた霊体で、人間の生気を吸いとってしまう。実体は別世界にあるため、ダメージを与えることが難しいといわれている。

MONSTER GUIDE

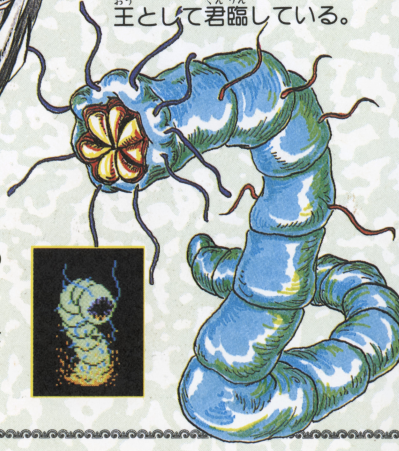
魔王の使者

➡悪魔の使者と同じ姿をしているが、より邪悪で力も強大である。



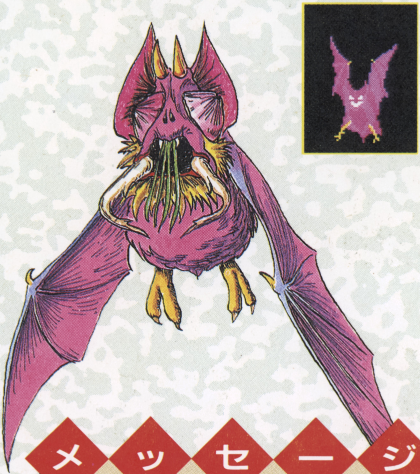
トカゲの王

⬅トカゲ族の中にあっては名門の末裔で、トカゲ族の王として君臨している。



マンイーター

➡大みみず族に属し、その中では最強を誇っている。生きた人間が好物で猛毒をもっている。



毒コウモリ

◀大コウモリが進化した種で、鋭い爪と牙の攻撃に加えて、毒による攻撃もしてくる。特に先制攻撃には注意が必要だ。

メッセージをくれる冒険者

魔王の部下は「城の者は皆殺しにした」と言っている。が、城内には、いまだ生きのびて、勇士に重要なメッセージを託そうとしている者もいるらしい。

勇士アルハザードの物語

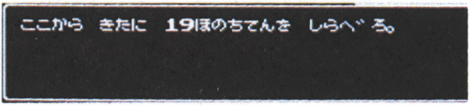
これは、ドールに平和をもたらすため、キミよりずっと以前に城の中へ入っていった勇士アルハザードの物語である。彼のダンジョン内での体験は、キミのこれからの冒険に大いに役立つことだろう。

恐怖に満ちたダンジョンへ

城内へ足を踏み入れたアルハザードはダンジョンを慎重に進んでいった。耳を澄ますと遠くであるいは壁の向こうからモンスターのうなり声が響いてきた。アルハザードは東へと歩を進めた。途中扉を２度蹴破り、モンスターと戦いながら前進したが、そこは行き止まりだった。しかし彼は、壁に残された「北に19歩の地点を調べろ」という文字を発見した。

ヒント1 貴重な情報を見つけた

アルハザードが発見したメッセージは、ある重要なアイテムの隠されている場所を示している。入口から東へ一直線に進んだ場所に、このメッセージは残されている。



アルハザードはメッセージに従って、北へと進路をとった。ちょうどダンジョンの中央にさしかかったあたりで、彼は第２のメッセージを発見した。それは「闇の塔にはすごい情報がたくさん隠されている」というものであった。メッセージを頭に刻み込んだアルハザードはさらに北東へ進み、最初のメッセージにあった地点にたどりついた。ふと足もとを見ると、１枚の床石の隅から、ほのかな光がもれている。その床石を持ち上げ調べてみると、なんとそこには１枚の美しい手鏡があった。

ヒント2

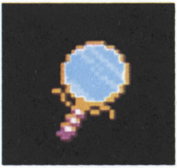
闇の塔にはすごい情報が!!

城の４つの塔のうち、南西の角にあるのが闇の塔だ。ここへはスタート地点のそばの階段から行けるぞ。いったいどんな情報なんだろう？

やみのとうにはすご゛いじ゛ょうほうが゛　たくさんかくされている。

ヒント3

手鏡を発見したゾ!!



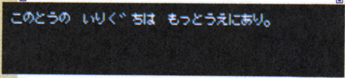
最初のメッセージに示された場所で「しらべる」コマンドを使うと、“手鏡”が見つかるのだ。さっそく「どうぐ」コマンドで使ってみよう！

てかが゛みを　みつけた。　ひろいますか?

フロアの外周をめぐる長い通路を、アルハザードはまず東へ向かった。しばらく進んでいくと、通路は南に直角に折れた。通路は真っすぐ単調に続き、少し広くなってつきあたった。その一角には紙片が貼られてあった。「この塔の入り口はもっと上にあり」。だいぶ古いものらしく、かろうじて判読できた。

ヒント4 1階からは上れない塔？

北西と南東、月の塔と日輪の塔の1階部分にあるメッセージは、1階からは上に行けないという意味らしいのだが…。



アルハザードは、この文をしっかり頭に入れると、いま来た通路を戻り始めた。外周の北西にある角の壁にも、紙片と同じ内容のメッセージが彫られていた。やがて彼は、西の外壁にそって南へと進み出した。

ヒント5 2階に行く方法は？

このフロアには、2階に行く階段がいくつかある。しかし、重要な階段は隠されていて、あることをしないと上れない。

歩き出してしばらく行くと通路は行き止まりになってしまった。ちょうど南西の角だ。その壁にも文字が刻みつけられている。その文字を読んだアルハザードは、その意味の重大さに身が引き締まる思いがした。そこには上階への道を明かす重大な秘密が記されていたのである。

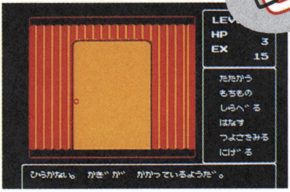
アルハザードはなおも進み続けた。1階の中央、やや北よりで、彼はカギのかかった扉を発見した。「この扉の向こうに上階への階段があるのか……？」。しかし、まだ彼にはこの扉を蹴破ることはできない。

アルハザードは、南西の角に記されたメッセージが示した場所へと歩を進めた。

先を急ぐアルハザードの前方にギラギラと輝く双眼があった。それは低いうなり声とともにアルハザードに襲いかかった。人喰い虎だ！いまだ経験の浅い彼にとって、人喰い虎は強敵であった。しかし、彼はひるむことなく剣を握りしめた……。

カギのかかったドアだ!!

ヒント



城の1階には、1つだけカギのかかったドアがある。この中には重要な何かがあるはずだ。どうすれば開くのか…。

賢い勇士は地図を書く

3D迷路を進むときは、地図を作りながら前進していこう。迷子になってから泣いても遅いぞ!!

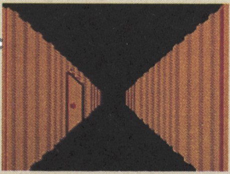
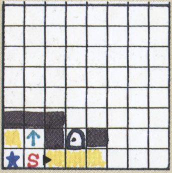
キミもチャレンジしてみよう！

まず方眼紙を用意しよう！

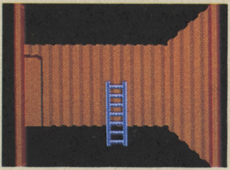
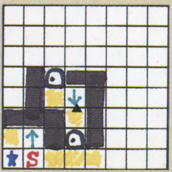
正確に地図を書くためには方眼紙が必要だ。ダンジョンの1フロアは30×30ブロックだから5ミリ方眼くらいがいいね。

1マスずつ確実に書き込もう

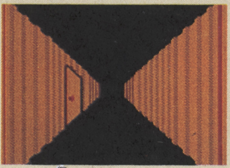
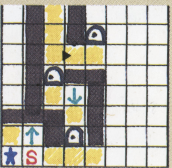
一歩進むごとに、1マスずつ書き込んでいく。面倒だけど、これがいちばん確実な方法なんだ。

◀まずスタート地点(S)から周囲を見る。西に一歩行くと街への出口(★)だよ。

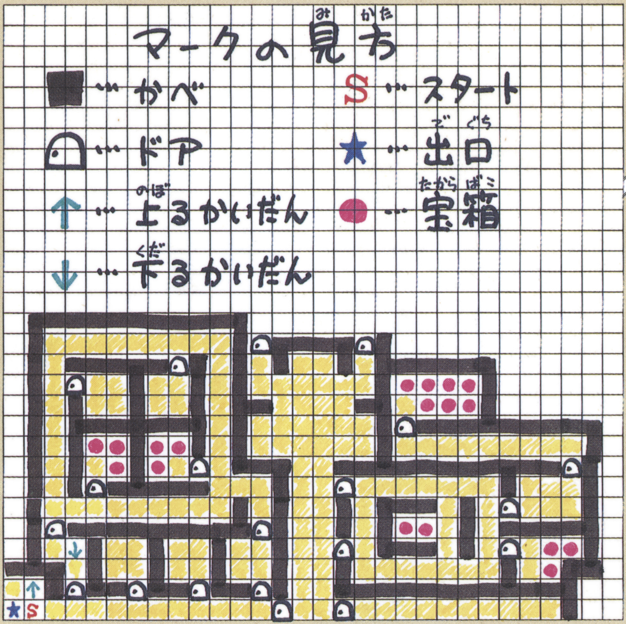
◀左前方のドアを開けて中に入った。下への階段と左奥にドアがあった。

◀奥のドアの向こうには北と東へ続く通路があった。右前方にはまたドアだ。

▶＝画面写真の向いている方向

残りはキミが完成させてくれ!!



注意 むやみに歩きまわっちゃダメ!!

1マスずつ書くのが面倒だからって、動きまわってから、後でまとめて書く、という方法はやめよう。1マスの違いが、死を招くことになるんだ。

手鏡でラクラクマッピング

手鏡があれば、自分のまわりの正確な地図が映し出される。それを方眼紙に書き移せば、簡単に地図が作成できるぞ。手鏡は1階にあるから、早めに手に入れよう!

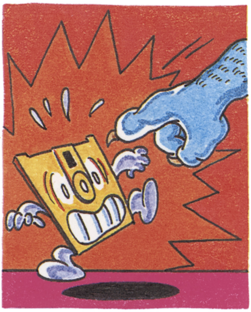
絶対守ってほしいこと

せっかく買ったディスクカードが壊れてしまったら大変！　だから以下の注意事項は絶対守ろうネ。

ディスクカードはデリケートだ

ディスクカードは、ROMカセットに比べると、とてもデリケートなんだ。だから、曲げたり、重い物をのせたり、落したりすると壊れることが多い。取り扱いは、細心の注意をはらってほしい。もちろん火や水にあてることは厳禁だ。取り扱うときはていねいに、この基本をしっかり守ろう。

磁気フィルムにはふれない！



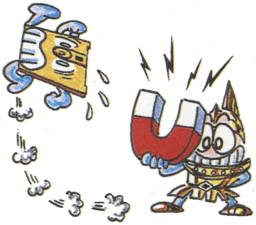
ディスクカードを見ると長方形の穴がある。そこから見える茶色の磁気フィルムに、ゲームのプログラムやセーブしたデータが記録されているんだ。だから、この部分を指やペンなどでさわるとディスクが壊れて、ゲームができなくなってしまう。絶対にさわってはいけないぞ。

保存場所に気をつける！

ディスクカードはホコリや湿気が大のにがてなんだ。また暑い場所や寒いところもダメ。直射日光の当たるところや、ジメジメした場所も禁物だ。長くプレイするためには、保管場所にも気をつけようね。

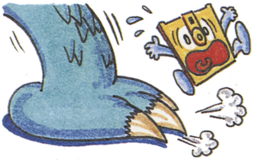
磁石や磁気はニガテ！

ゲームのプログラムは磁気フィルムに書き込まれている。だから、磁石をそばに置いたり、テレビなどの磁気をもつ物の上に置いたりするとプログラムがダメになっちゃうぞ。



もちろん踏むなんて×！！

ディスクカードを踏んだりすれば割れちゃうよね。だからゲームが終わったら床に置きっぱなしにしないで、キチンとしまっておこうネ。



以上厳禁

プレイ中の注意

ディスクドライブの赤ランプがついてるときは、絶対にEJECTボタンや、本体のRESETボタン、電源スイッチに触っちゃダメだよ。ディスクシステムの説明書もよく読もうネ！

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

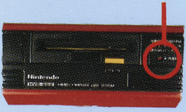
ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示される。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR. 01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出して、もう一度セットしなおそう。
BATTERY ERR. 02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR. 03	ディスクカードのツメが折れている。他のカードを使うか、ツメのところにテープをはって使おう。
ERR. 04	違うメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめてみよう。
ERR. 05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名をよく確かめよう。
ERR. 06	違うバージョンのディスクカードがセットされている。カードを確かめよう。
A,B SIDE ERR. 07	ディスクカードの表裏が逆にセットされている。ディスクを出して、正しい向きでいれなおそう。
ERR. 08	違う順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR. 20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

注意

ディスクシステムが作動している間は、画面が止まったり、真黒になることがあります。機械の異常ではありませんので、新しい画面が出るまで、そのままお待ちください。

●赤いランプの点灯中は絶対に……



- ●リセットスイッチを押さない
- ●電源を切らない
- ●ディスクカードを抜かない
- ●本体等に振動をあたえない

ディスクカードは、とてもデリケートなものです。注意を守って大切に取り扱ってくださるようお願い申し上げます。

DISK CARD

1987年６月15日初版

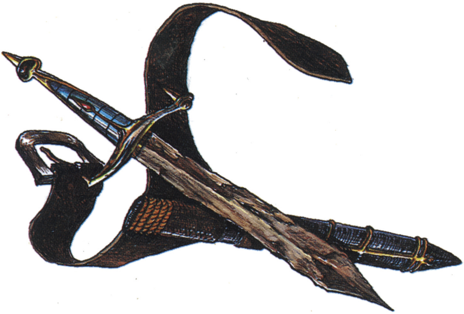
勇士の紋章
ディープダンジョン

発行　株式会社スクウェア
〒104　東京都中央区銀座3-11-13
☎03-545-3519

編集　株式会社徳間書店
〒105　東京都港区新橋4-10-1

印刷　図書印刷株式会社

AUDIO VISUAL AND PROGRAMED ©Humming Bird Soft
MANUAL ©Humming Bird Soft/SQUARE/TOKUMA SHOTEN
禁無断転載
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



勇士の紋章 ディープダンジョン

T4961012873111